Spindelkonungens PYRAMID



Ett äventyr för det svenska rollspelet

Drakar & Demoner®

N-1

Spindelkonungens PYRAMID

Ett äventyr till DRAKAR & DEMONER för 4–6 svaga (eller 2–3 starka) karaktärer.



INLEDNING:

Detta är ett ganska enkelt äventyr att leda, men det krävs ändå att du läser igenom hela historien innan du släpper lös spelarna. Det är viktigt att du i stora drag vet hur äventyret är upplagt. Det finns inget värre än en SL som säger: "– Vänta, jag glömde att det finns en drake i rummet".

Kom ihåg att spelarna förväntas "spela" sina karaktärer. Då måste du också spela dina monster och varelser som om de tänkte själva (om de nu kan tänka, vill säga). En drake med INT 20 skrattar bara åt spelarens försök att spela död, medan skeletten med INT 0 säkerligen går på det mesta. Ett troll med ringpansar och 85% chans med stridsklubba anfaller säkert två fredlösa som saknar pansar och bara har kortsvärd till försvar om han tror att han kan ha nytta av det. Även monster tänker och har motivationer och moral. Den ädle dvärgkrigaren som fäller sin tappre fiende kan mycket väl ge pardon medan svartalfer bara frågar sina fångar om de vill bli kokta eller stekta.

Nyckeln är både fantasi och flexibilitet, en bra SL pluggar inte in 50 sidor regler för att följa dem slaviskt, han/hon använder dem som hjälp när de leder sina äventyr.

Lycka Till!

ÄVENTYRET BÖRJAR

LEGENDEN OM SPINDELKONUNGEN

Spindelkonungen var en magiker och senare även kung under namnet Arach, som enade nästan alla stammar i öknen för att angripa Detwach. Angreppet och de följande plundringstågen i alla de fyra väderstrecken satte skräck i omgivningen. Nomaderna hyllade sin Spindelkonung, och hans livvakt red på enorma spindlar över slagfälten.

På höjdpunkten av sin makt dog Spindelkonungen plötsligt. Han begravdes i en gigantisk pyramid i närheten av Cerand, en pyramid som vaktades av otaliga spindlar och demoner. Hans imperium kollapsade under ett blodigt inbördeskrig, men pyramiden har stått orörd i snart 400 år och kastar fortfarande sin mörka slagskugga över karavanvägen till Faar.

Pyramiden ligger ungefär 1 mil sydöst om karavanstaden Cerand. Cerand som ligger på gränsen till den enorma Toorra-öknen är en länk mellan Detwach och Gwarch och det fjärran Faar. Faar är ett exotiskt land fullt av magi och vackra kvinnor, åtminstone om man får tro på karavanförarnas berättelser.

Toorra-öknen är stor, farlig, och fylld av blodtörstiga nomader. Få vågar resa längs den långa karavanvägen ensamma.



SPELARENS INFORMATION:

Spelarna befinner sig i Cerand och har kontaktats av en enbent äldre herre. Han kallar sig Assar besvärjaren, och säger sig betala bra för tre jadestatyer som ska finnas gömda i pyramiden. Han förklarar att betalningen består av 500 gp och en ring som ger bäraren +20 på SIMMA och ger er följande tips:

a) det går ett kommunikations-schakt genom hela pyramiden.
b) det finns flera falska skattkammare.
c) den siste väktaren av skatten lär enligt sägnen vara jättespindeln Lepera.

SPELLEDARENS INFORMATION:

Allt ovanstående känner spelarna till då spelet börjar; låt den gamle mannen berätta om Spindelkonungens illdåd och skräm upp dem ordentligt! Förklara ingående hur vidrig spindeln Lepera är, och hur underbart livet i Faar är. Spelarna måste kunna leva sig in i situationen. Deras blod ska isas då de hör om Toorraöknens bestialiska nomader, och de ska se den myllrande karavanstaden Cerand framför sig.

Om spelarna är nybörjare och/eller misstänksamma mot Assar Besvärjaren, så kan du låta honom skänka den starkaste krigaren i gruppen en helande dryck. Denna tar en SR att hälla i sig och verkar som en första gradens LÄK.

Dessa föremål finns bland annat att köpa i Cerand om spelarna är intresserade:

Oljelampa	15 sp	Elddon	5 sp
Olivolja (per fl)	1 sp	Filt	4 sp
15 m rep	7 kp	Träkors	2 sp
Torrskaffning	1 sp/dygn	Luxuöst silverkors	150 sp
Fackla	1 sp	Ryggsäck	12 sp

PYRAMIDEN

Pyramiden består av sandsten och ligger sådär tvåhundra meter från karavanvägen. Terrängen är öppen och nästan platt. Här och var växer en och en annan törnbuske. Det är ca 40°C i skuggan.

Varje avsats är tre meter hög, men går man runt till södra sidan ser man en bred trappa som går upp till toppen. Från marken syns att trappan kantas av två statyer högst upp. För att kunna komma in i pyramiden måste spelarna antingen klättra eller ta en trapppromenad. Försöker man klättra uppför avsatserna slår samtliga sitt KLÄTTRA-kast, och tar 1T6 skada om det misslyckas (skyddspansar hjälper inte).

Gå över till nr 1 när spelarna kommer till avsats nr 7.

Alla rum och kammare är beskrivna på följande sätt:

- **Överblick:** Rummets mått i meter (längd x bredd x höjd) och en beskrivning i stora drag av området.
- **Dolda ting:** Saker som inte märks vid första anblicken och speciella detaljer eller egenskaper.
- **Skatter:** Värdeföremål helt enkelt.
- **Bestar:** Eventuella invånare i området och deras uppförande mot inkräktare. Det är upp till SL att anpassa eventuella demoners "demoniska företeelser" så att dessa inte blir alldeles för oövervinneliga i jämförelse med spelarnas karaktärer.
- **SL:** Information och tips för spelledaren.

Det är mörkt i underjorden. En person med en fackla ser kanske fem meter som bäst. Var noga med belysning och vem som håller i facklan. Monstren i äventyret är både vanliga Drakar & Demoner-varelser och några speciella bestar för denna historia. De flesta av spindelkonungens tjänare är både dumma och aggressiva, medan iGunthers skattsökarsällskap är ett fredligt gäng enstöringar.

4. Tombolan

Överblick: Ett tomt rum (3 x 2 x 2 m).
Dolda ting: Så fort någon kliver in i rummet så börjar hela rummet rotera som ett tombolahjul. För varje varv som den olycklige inte lyckas slå sitt duck-kast tar han 1T8 skada. Efter 1T6 varv stannar rummet och en fnissande röst säger: "– Ta en lott!!" Det dröjer sedan tio minuter innan rummet kan roter igen.
Bestar: Inga.
Skatter: Inga.
SL: Komik. Detta rum har endast till uppgift att reta spelarna. Beskriv gärna buckliga rustningar etc.

5. Fälla

Överblick: Korridor.
Dolda ting: En fallucka utlöses av den andra personen som kliver på den. Om denna person inte lyckas slå under sin SKI på 1T100 faller han/hon ner i rum 6 inunder, och tar 1T6 skada. Pansar skyddar ej mot skadan.
Bestar: Inga här, däremot i rum 6.
Skatter: Inga alls.
SL: Det är tre och en halv långa meter ner till golvet i rum 6. Dessutom anfaller Puutch den stackare som faller ner. Tänk på: 1)att det är mycket trångt i korridoren och: 2) att om offret var den enda som bar en fackla eller lykta så blev det kolsvart i korridoren.

6. Schaktets väktare

Överblick: (6 x 4 x 3 m.) Ett litet rum som är förbundet med schaktet från rum 2. En hög av pengar ligger i ett hörn. I ett hörn sitter något fruktansvärt – en demon!
Dolda ting: Inga. Brandmansstången passerar utanför i schaktet. Fälla 5 slutar här.
Bestar: Demonen Puutch. Han ligger och slöar i ett hörn. Om spelarna åker förbi på stången far han upp och fångar in stångåkare nr 2 och alla efterföljande och straffar dem för deras tilltag. Han är en mycket obehaglig spindel/människa-hybrid som blev bunden här av spindelkonungen med uppgiften att polera stången i schaktet varje dag. Han är mycket blodtörstig och hatar diskussioner.

PUUTCH – demon
STO 15 INT 6 SKI 29 KRA 12

Vapen	**Attack**	**Skada**	
Klor	45%	1T8+2	(3 attacker/SR)

Pansar: 4 poängs hud. Förflyttning: 30 m/SR. Förmågor: som i reglerna, plus KLÄTTRA 85 % och PUTSA 160 % Puutch är genom en speciell förtrollning extra svår att träffa. Alla hugg mot honom reduceras med 15 %.
Skatter: Förutom en ansenlig mängd putstrasor och en ekonomipack Ansgarsuperglans (putsmedel) finns här många intressanta saker. 1) Pengar: 30 guldpenningar, 135 silverpenningar och tre kopparören. 2) Smycken: En ring värd ca 30 silverpenningar och ett

diadem värt ca 350 sp. 3) Tre amforor LaDannervin. 4) En extra stark helande dryck som läker 1T6+2 skadepoäng.
SL: Det är inte riktigt kolsvart i rummet eftersom lite ljus sipprar ner genom schaktet. LaDannervin är legendarisk för sin ypperliga arom och smak, något som en lärd mycket väl känner till. Puutch kan inte röra sig längre bort än 6 meter från stången.



7. Mumiekammaren

Överblick: (3 x 2 x 2 m). Ett litet rum med två bänkar och en kista. En sarkofag står lutad mot väggen.
Dolda ting: Kistan är låst och måste slås eller dyrkas upp. Kistan tål 40 skadepoäng. Den innehåller tre glasskålar och diverse smycken. Om det krävdes mer än tre slag för att öppna kistan gick skålarna sönder. Sarkofagen innehåller en mumie!
Bestar: När sarkofagen öppnas kliver mumien ut och bär sig farligt åt (sträcker sig mot närmaste spelare eller dylikt). Den kan inte skada någon, och första hugg som träffar pulvriserar mumien. När mumien kollapsar hörs en svag stämma säga: ”– Tack, ni har befriat mig från spindelkonungens förbannelse”.
Skatter: Glasskålarna är värda 15 sp/styck. I kistan ligger dessutom två guldringar värda 60 sp/styck, samt tre silverkedjor värda 80 sp/styck.
SL: Ny chans att chocka spelarna. Säg att mumien anfaller, slå för att träffa fast den egentligen inte kan skada. Få spelarna att förstå hur tacksam spökrösten låter.

8. Fälla

Överblick: En korridor.
Dolda ting: Ett snöre i knähöjd (praktiskt taget osynligt) som utlöser en kort dusch över förste personen i gruppen. Vätskan är helt doft- och färglös.
Bestar: Inga.
Skatter: Inga.
SL: Vad är nu det här? Spelarna kommer att märka det i rum 10.

9. Fälla

Överblick: Samma korridor som vanligt.

Dolda ting: I det höga taket lurar tre spindlar som anfaller första gången en person eller grupp passerar under dem.

Bestar: Tre medelstora spindlar med människoansikten. De vrålar oavbrutet medan de anfaller och kämpar till sista andetaget. Deras första attack riktas mot den störste i gruppen, och ger dem +20% på attackerna den första SR.

SPINDEL 1
STO 6 INT 2 SKI 15 KRA 10

Vapen	Attack	Skada
Bett	50%	2T4

SPINDEL 2
STO 7 INT 1 SKI 14 KRA 14

Vapen	Attack	Skada
Bett	45%	2T4

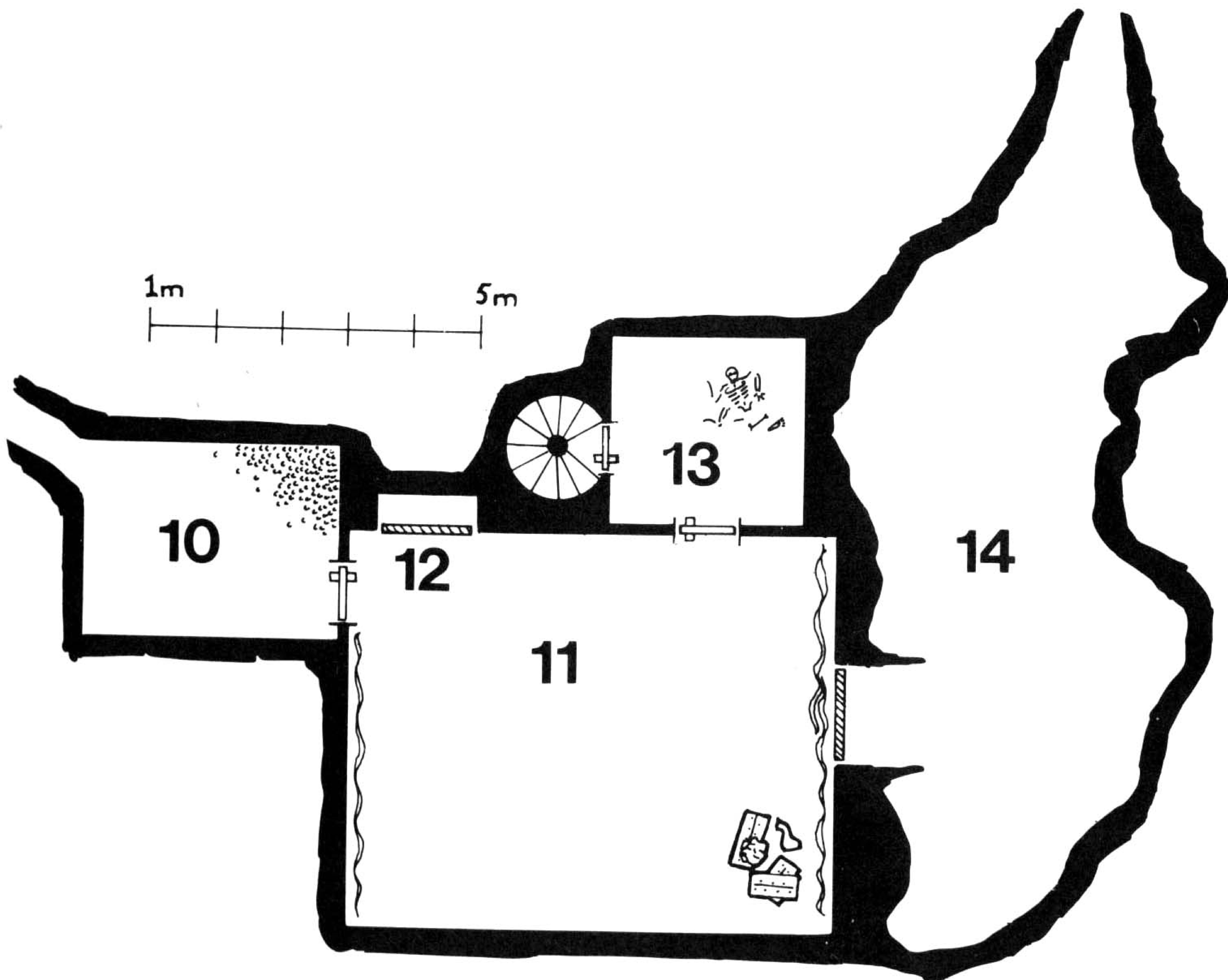
SPINDEL 3
STO 4 INT 1 SKI 12 KRA 9

Vapen	Attack	Skada
Bett	60%	2T4

Samtliga har två poängs hud och rör sig 25 m/SR.

Skatter: Varje spindel bär på ett guldhalsband var, vart och ett värt 20 sp.

SL: Kaos! Vem står var? Har personerna vapen beredda? Gången är smal ...



10. Skattkammaren

Överblick: (3 x 4 x 2 1/2 m). Ett rent och prydligt rum. En enorm hög pengar ligger i ett hörn. Väggarna är gjorda av skinande vit marmor.
Dolda ting: Skatthögen är i själva verket ett gelémonster som maskerat sig med hjälp av en illusion. Dörren till rum 11 är låst och tål 30 skadepoäng.
Bestar: Denna best är en stor, grön plasma/gelé-liknande klump, som angriper den förste som nalkas skatthögen. Då spelarna ser pengahögen byta skepnad till en plasma/geléklump blir de givetvis överraskade.

GELEMONSTER
STO 12 INT 0 SKI 3 KRA 30
Vapen – Speciell

Pansar: 6 poäng. Fart: 6M/SR. Förmågor: Illusion 95%. Monstret anfaller alla som närmar sig. De spelare som inte slår sitt duck-kast, sugs in i monstrets geggiga inre och tar 2T6 skada per SR tills de eller monstret dör. Allt en person hade på sig som inte var av metall förstörs snabbt av dess magsyra (1SR). Metallrustningar förlorar en poängs absorberingsförmåga (permanent) per SR. Vapen tar 1 skadepoäng per SR. Värdeföremål försvinner på 2 SR.
SL: Monstret är hungrigt men fruktansvärt dumt. Den som drabbades av fälla nr 6 luktar otroligt gott för monstret. Den nedstänkte har -10 på sitt duckkast.

11. Kapellet

Överblick: (6 x 7 1/2 x 4 m). Ett rum av marmor. På bägge kortsidorna hänger gobelänger i purpur. Den norra är dekorerad med en gyllene spindel.
Dolda ting: I norra änden är diverse bråte travat i en liten hög som består av: Tre tomma trälårar, ett stycke purpurfärgat tyg och en mumiefierad katt. Dörren till rum 13 är låst och tål 30 skadepoäng.
Bestar: Spöket Ninea, som uppenbarar sig mitt i rummet. Hon är mycket vacker och säger: " – Hjälp mig, Ninea den fagra, att kräva hämnd på den fasansfulle spindelkonungen!" Hon svarar undvikande på alla frågor och kräver att spelarna river ner den norra gobelängen. Detta skall nämligen blotta spindelkonungens skatt (i och för sig ingen lögn). Gör man som hon säger öppnas de dolda dörrarna till rum 12 och 14. Skeletten från rum 12 och Ninea anfaller sedan med glatt humör.

NINEA DEN FAGRA – Spöke
INT 16 KRA 13
Vapen: KRA mot KRA på motståndstabellen.

Lyckas spökets attack så svimmar karaktären i 1T8 SR. Dessutom måste han/hon slå under sin KRO x 5 på 1T100 eller dö av skräck. Lyckas spelarens attack får spöket inte anfalla mer denna dag.
Skatter: Gobelängerna är värda 1300 silverpenningar (om man kan få dem sålda, vill säga).

1. Toppen

Överblick: Avsatsen är 12 x 12 m, avsats åtta liknar en 6 x 6 x 3 meters låda. På bägge sidor om trappan står en staty i samma material som pyramiden. Dessa föreställer nakna kvinnor med vidriga insektshuvuden; huvudena är gjutna i brons.

Rakt framför trappan är en stenskiva infälld i väggen. Stenskivan liknar en stor dörr av polerad slät sten.

Dolda ting: Stenskivan är praktiskt taget oförstörbar. Ovanför dörren sitter en ärgad kopparplatta. På plattan finns tre stycken kopparspindlar och ovan dessa hittar man följande vers på gammaltoorranska; (INT x 5 för läsbarhet på T100, + 20 för lärda).

Sist vet inte vart
Letar runt i fingrars tal.
En vill till gudar upp
Andren vill in i bergets skal.

Spindlarna är rörliga. Vrider man den nedre tio varv (fingrars tal), trycker den mittersta in i plattan (in i bergets skal), och för den första uppåt (mot gudar upp) så sjunker den stora stenskivan ljudlöst ner i marken. En unken stank slår emot spelarna.

Skatter: Inga.

Bestar: Medan spelarna fixar med låset blir de angripna av två gigantiska fågelspindlar. Om inte spelarna var på sin vakt får spindlarna slå ensamma under den första SR.

SPINN
STO 22 INT 1 SKI 14 KRA 11

Vapen	**Attack**	**Skada**
Bett	65%	1T6+2

DELL
STO 19 INT 1 SKI 15 KRA 12

Vapen	**Attack**	**Skada**
Bett	70%	1T6+2

Bägge har hud som absorberar 3 poäng och deras förflyttning är 30 m/SR. De kan HOPPA 85%. Om någon av spindlarna träffar sitt offer och gör skada kan deras gift dessutom ytterligare skada offret om det övervinner spelarens KRO på motståndstabellen. Spindelns gift angriper alltid med 13 på tabellen. Tränger giftet igenom förlorar spelaren 1T4 SKI som bara kan återfås med 1p/veckas vila.

SL: Om spelarna står som fån inför chiffret bör du hjälpa dem med ett idé-kast. Chocka spelarna med spindlarna. Ge dem en omgång och ha roligt! Om den ena spindeln dör bör du låta den andra fly.

2. Kammaren

Överblick: (5 x 5 x 2 1/2 m). Ett dunkelt rum med ett stort hål i golvet. Två trappor går nedåt i norra änden av rummet. Hela rummet är sotigt.

Dolda ting: Mitt i hålet stor en blankpolerad stång rätt upp ur underjorden. Stången sticker upp ca 1 1/2 m över golvet och slutar i rum 20. Puutch blir uppenbart störd av stångåkning (se rum 6). Hålet är mörkt och verkar vara bottenlöst. Om någon drumlar i slår han/hon ihjäl sig. En bit ner i trapporna skymtar trädörrar, och dessutom finns scener ur spindelkonungens liv målade på golv och väggar (under all sot!)

Bestar: Inga.

Skatter: Inga.

3. Labyrinten

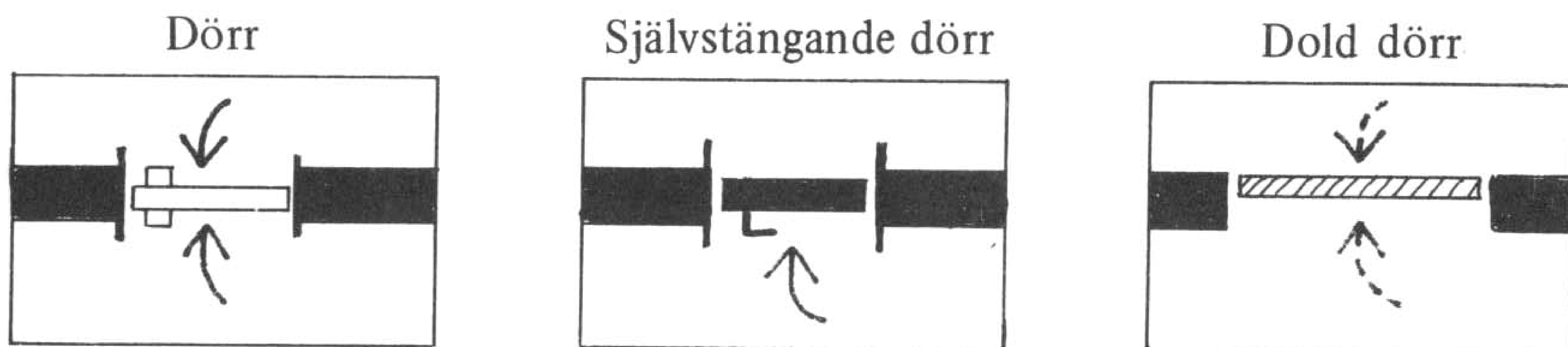
Överblick: Ett kolmörkt stinkande tunnelsystem.

Dolda ting: Takhöjden varierar från två till fyra meter. Väggarna är ojämna. Alla dörrar är olåsta men är försedda med en fjäder som stänger dem automatiskt, om inte någon håller i dörren. Gången till rum 10 sluttar kraftigt nedåt och är högst ca 110 cm i tak. Dörren till spiraltrappan är dold från korridoren (övermurad) och det krävs ett FINNA DOLDA TING-kast för att upptäcka dörrens handtag om man passerar förbi.

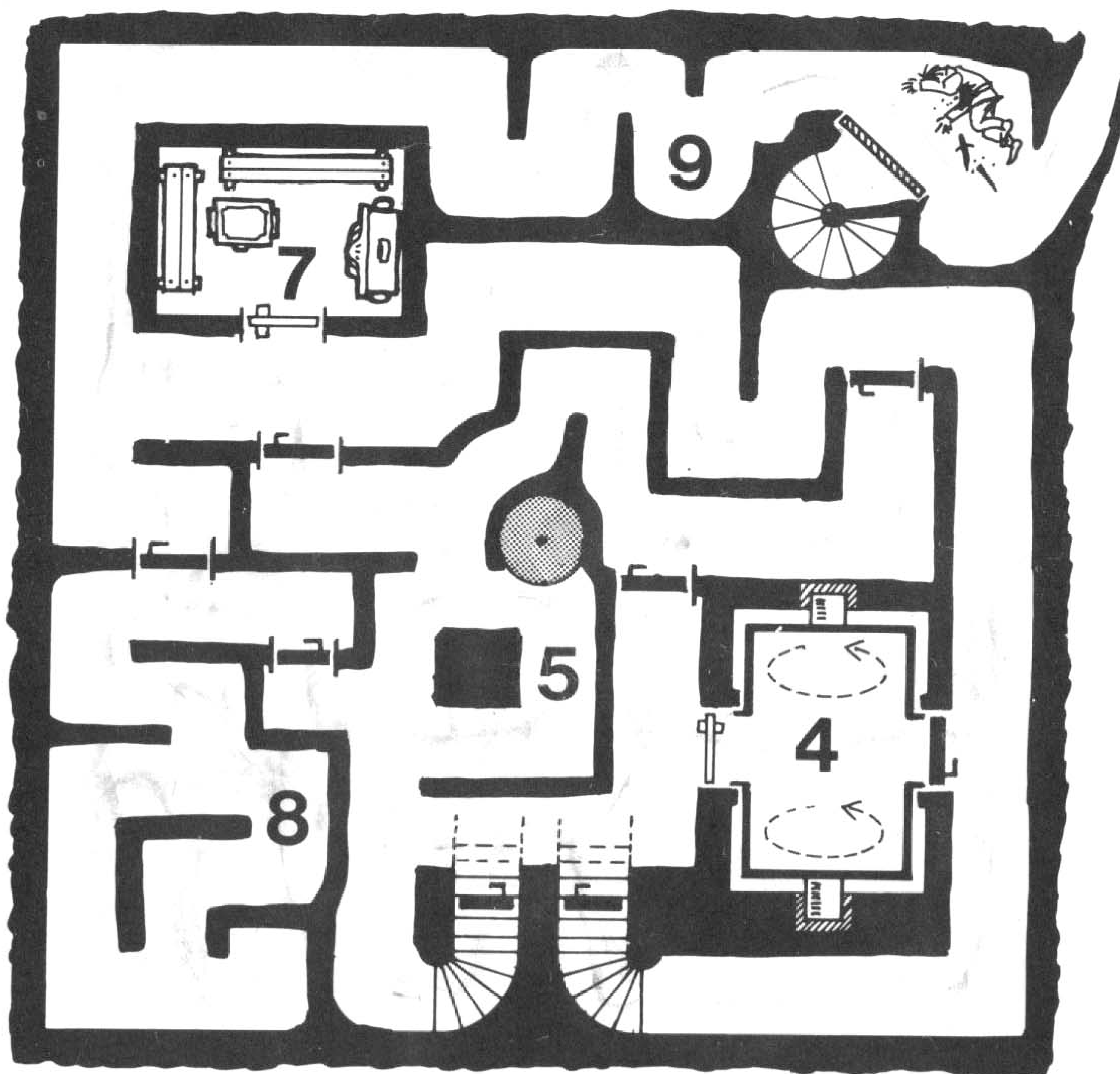
Bestar: Inga levande. Några meter från spiraltrappan ligger en död svartalf. Han har nyligen dött av ett giftbett.

Skatter: Samme svartalf har tio kopparmynt på sig.

SL: Förvirra gärna spelarna i labyrinten och skräm upp dem. De självstängande dörrarna har oanade möjligheter som spelarstressare.







SL: Om en språkbegåvad karaktär blir misstänksam och slår ett lyckat idékast inser han att Ninea betyder spindel på gammaltoorranska. Ninea angriper den mest trollkarlslike i gruppen först.

12. Benkammaren

Överblick: Ett litet ojämnt hål bakom en skjutvägg i rum 11.
Dolda ting: Rummet är precis stort nog att rymma tre skelett.
Bestar: Tre bråkiga benrangel, som så fort skjutväggen till rum 11 rör sig rusar ut och anfaller.

SKELETT 1
STO 8 INT 0 SKI 15 KRA 1

Vapen	Attack	Skada	Parering
Yxa	55 %	1T8+2	
Sköld			60%

SKELETT 2
STO 6 INT 0 SKI 13 KRA 1

Vapen	Attack	Skada	Parering
Yxa	65 %	1T8+2	
Sköld			75%

SKELETT 3
STO 3 INT 0 SKI 13 KRA 1

Vapen	Attack	Skada	Parering
Yxa	50 %	1T8+2	
Sköld			55%



Alla håller farten 24m/SR, lider av total brist på bepansring och anfaller genast.
Skatter: Inga.
SL: Skelett splittras om deras pansar genomborras. I detta fall ligger ett skelett som inte parerar mycket illa till, eftersom de saknar pansar.

13. Fälla

Överblick: (3 x 3 x 2 1/2 m). Ett litet rum av marmor. På golvet ligger ett benrangel i en hög. Dörren från trappan är olåst.
Dolda ting: Inget, men golvet är av papp! Den förste som kliver på golvet ramlar igenom såvida han/hon inte slår under sin SKI på 1T100. Personen slår sig inte nämvärt, men två meter längre ner finns en obehaglig vattensamling full med grönt slem. Vattnet är meter-djupt och personen måste slå sin SKIx4 på 1T100 för att kunna resa sig upp.
Bestar: I geggan lever demonvarelsen Träsck. Träsck ser ut som en kvinna fast med röda ögon, blågrön hud samt krokodilkäftar. Hon har fjäll på ryggen och älskar människokött.

TRÄSCK – demon
STO 13 INT 8 SKI 14 KRA 38

Vapen	Attack	Skada
Käft	50 %	2T6

Pansar: 2 poängs skal. Fart: 18m/SR. Kan formeln hela 85 % och använder den frikostigt på sig själv.
Skatter: Inga.
SL: Tänk än en gång på vem som står var. Det går t ex inte att stå i dörren med sex personer i bredd och kasta spjut. Om för många trängs i dörren kan en eller flera falla ner i vattensamlingen!

14. Den siste väktaren

Överblick: (Ca 13 x 4 x 4 m). Ett oregelbundet rum uthugget ur klippan, som stinker fruktansvärt. Det ligger ca 1 m lägre än rum 11.
Dolda ting: Längst bort i rummet börjar en mycket smal gång.
Bestar: Jättespindeln Lepera, med god marginal det vidrigaste spelarna sett någonsin. Spindeln angriper och kan vid behov ta sig upp till rum 11. Han väntar dock lugnt på att skeletten och Ninea ska göra sitt innan han rör sig.

LEPERA – stor spindel
STO 33 INT 4 SKI 14 KRA 22

Vapen	Attack	Skada	Parering
Riv & Slit	60 %	2T6+2	60 %
Riv & Bit	50 %	2T6+2	50 %

Lepera har hud som absorberar 4 poäng och dess förflyttning är 30 m/SR.
Kan använda båda attacker varje SR. Vet dessutom formeln SKINGRING 65 %.
Skatter: Inte här, men däremot finns det en mycket smal gång som leder ner till underjorden och rum 15.
SL: Man kan räkna med att Lepera ger spelarna en omgång. Det är dock den sista omgång de får!

15. Kryptan

Överblick: En lång och otrevlig tunnel som slutar i en liten låg kammare (2 x 3 x 1 m) fyllt av intressanta föremål.
Dolda ting: Här ligger Spindelkonungen begravd. Golvet består av en svart marmorskiva med texten "Arach konung" i guld. Dessutom mynnar en likadan gång som den spelarna kom igenom ut i rummet mitt emot dem.
Bestar: Inga.
Skatter: Oh ja! Här finns 1200 guldpenningar, en magisk pil med permanent tredjegradens VÄSSA (15 % risk att den går sönder efter varje användande), ett schackspel av elfenben, åtta människoskallar, de tre statyetterna som Assar Besvärjaren sökte, en kagge peppar (en dyrbarhet i dessa tider!) och en juvel värd ca 1000 silverpenningar.

SL: Tänk på att skatter är tunga. 50 guldmynt väger 1 BEP, Schackspelet 4 BEP, etc. Gången leder till pyramidens yta, avsats tre. Den är dold av en stenskiva på pyramidens utsida och är omöjlig att upptäcka utifrån.

iGunthers skattsökare

Detta är ett välorganiserat sällskap Svartalfer och Troll, som arbetar på att ta sig ner i skattkammaren, som de korrekt antar ligger under rum 19. Deras ledare iGunther har åtagit sig uppdraget av kung Tachmog den grymme i Toorrabergen, och vill bara vara i fred. De försvarar sig självfallet om de skulle bli anfallna, men sluter gärna någon sorts avtal med spelarna. Hela gruppen är ovanligt lojal och väl sammanhållen kring iGunther. I en krissituation spränger iGunther rum 15 i luften och ger upp. Tachmog den grymme betalar gärna en lösensumma för gruppen då det är ont om kunniga experter.

Svartalferna och Trollen är utspridda i rum 17–20, de flesta i rum 19. De använder dessutom rum 20, men trivs inte bland lavan. Spelledaren får själv placera ut sällskapet som han vill, men rum 17 måste innehålla en vakt som definitivt hör om någon försöker slå upp dörren från trappan. Kom ihåg att dessa varelser samarbetar med varandra!

Observera att trollen inte behärskar svartalferna på något vis, snarare tvärtom. Dessutom ser de allihop i mörker och varken behöver eller använder några lampor.

Ras	Namn	STO	INT	SKI	KRA	Vapen	Attack	Parad	Skada	Rustning
Svartalf	iGunther	13	17	19	17	Stav	75 %	70 %	2T4	Tyg
Svartalf	Grotto	10	10	13	11	(1H)	45 %	50 %	1T6+1	Läder
Svartalf	Sergent	6	13	16	15	Spikklubba	35 %	30 %	1T10	Tyg
Svartalf	Grop	8	14	17	13	–	–	–	–	Läder
Svartalf	Digg	9	12	15	6	Spikklubba	70 %	60 %	1T10	hårdv. Läder
Svartalf	Amburr	8	11	15	10	Slunga	65 %	–	1T8	hårdv. Läder
Svartalf	Röss	14	3	5	7	Armborst	45 %	–	2T6+2	Läder
Troll	Dizz	22	8	11	14	Slägga	55 %	50 %	3T6	Fjällpansar
Troll	Dazz	22	8	11	14	Slägga	55 %	50 %	3T6	Fjällpansar

Alla har färdigheter enligt reglerna plus GRUVARBETE 5 x SKI.
Dessutom kan följande varelser dessa färdigheter:

iGUNTHER

Geologi 85 %, Historia 60 %, Skattkunskap 90 %.
Magi: HELA 70 %, MÖRKER 50 %.

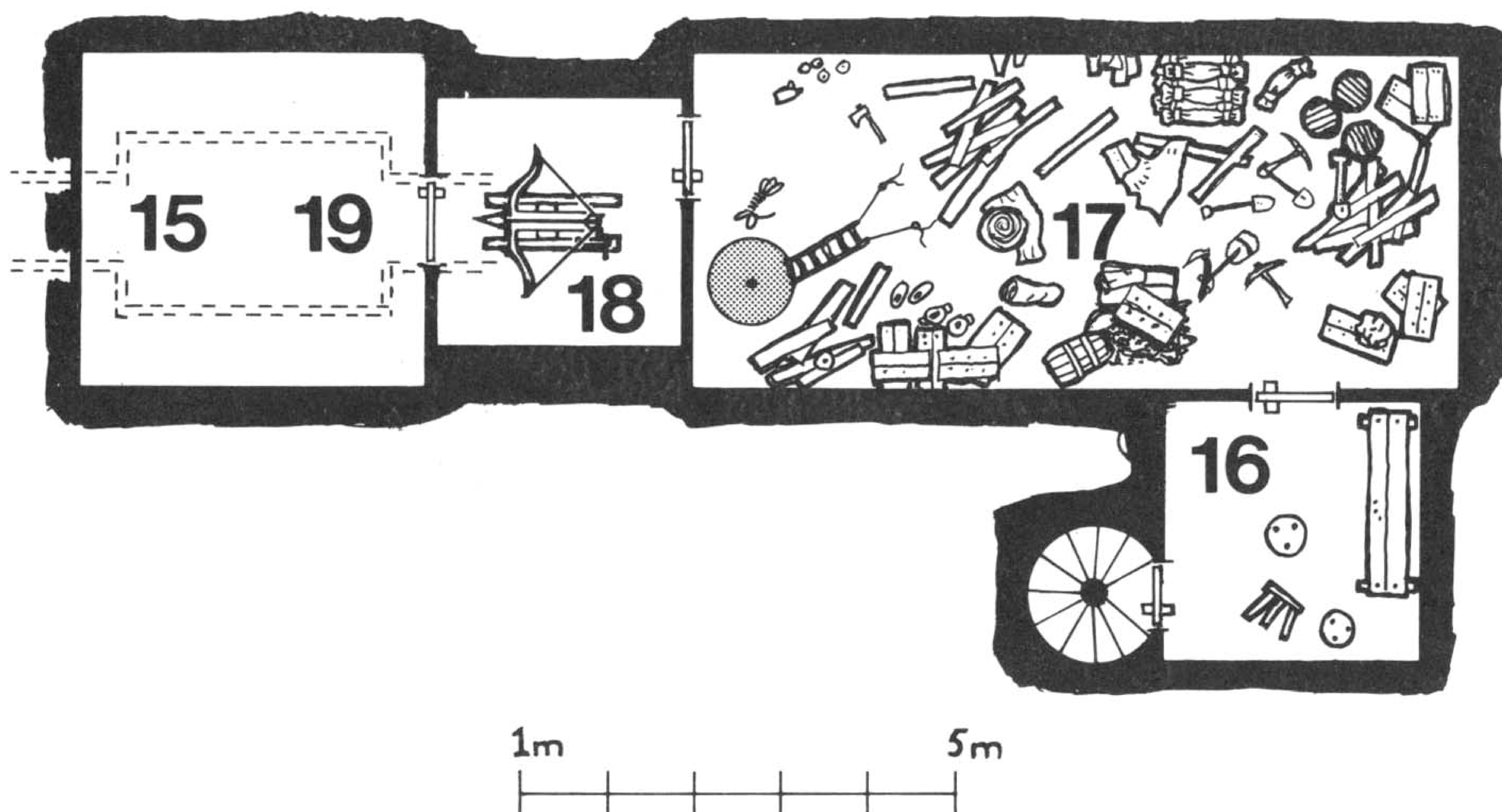
GROP

Första hjälpen 60 %.

DIGG

Magi: STÖT 70 %.





16. Vaktrum

Överblick: (3 x 3 x 3 m). Ett rum av marmor. Enda inredningen är en bänk och tre pallar.
Dolda ting: Här slutar trappan från 3 och 13. Dörren till trappan är låst och tål 40 skadepoäng. Dörren till 17 är olåst. På bänken ligger tre tärningar.
Bestar: Minst en vakt.
Skatter: Om det finns mer än en vakt, ligger det 4T6 kopparören på bordet.
SL: Svartalferna spelar tärning om de är fler än en.

17. Förråd

Överblick: (9 x 4 x 3 m). Större rum av marmor fyllt av diverse bråte.
Dolda ting: Dörrarna till 18, 19 och 16 är olåsta. Schaktet från 2, 3 etc går förbi. En repstege är uppriggad genom schaktet ner till 20. Bråten består av verktyg, filtar, kläder, vattenkrus, tre tunnor kött m m.
Bestar: Eventuella svartalfer.
Skatter: Inga.

18. Armborstrummet

Överblick: (3 x 3 x 3 m). Ett rum av marmor. Mitt på golvet står ett enormt armborst uppriggat mot dörren till rum 19.
Dolda ting: Armborstet har 60 % chans att träffa någon som visar sig i dörren till rum 19. Det gör 4T6 skada och tar en timme att ladda om.
Bestar: Eventuella svartalfer – kanske i skottfältet?
Skatter: Inga.
SL: Armborstet är ett av iGunthers vapen mot vad som kan tänkas dyka upp ur graven.

19. Utgrävningen

Överblick: (4 x 4 x 3 m). Rum av marmor. Hela golvet är sönderslaget och det ligger verktyg överallt.
Dolda ting: Inga.
Bestar: De flesta svartalfer och båda trollen.
Skatter: Inga.
SL: Två meter under detta rum ligger kryptan (15) och iGunther med följe har ca en meter kvar att gräva. Här finns också iGunthers eld- och dunderbomb som ska användas mot eventuella väktare i graven. Bomben gör 12T8 skada på alla i rum 15 samt river ner minst 2 ton sten från taket. Denna effekt räknar iGunther kallt med.


20. Lavakammaren

Överblick: En stor oregelbunden kammare med högt tak. Två saker är mycket framträdande: Ett enormt spindelkadaver (STO 130), och en rykande lavaflod.
Dolda ting: Schaktet med ledstången slutar här. Stången är djupt nedborrad i marken. Dessutom börjar iGunthers kommunikationstunnel här.
Bestar: Inga.
Skatter: Inga.
SL: Lavan dödar omedelbart om någon skulle falla eller hoppa i. iGunthers tunnel leder söderut, och slutar efter 3,3 mil i Tachmog den Grymmes högborg i Toorrabergen. Gången är smal, och takhöjden når sällan över en meter. Den är dessutom försedd med vakter, fällor etc, och den spelare som vill krypa till Toorrabergen måste bestämt avrådas (dvs det går inte).

OCH NU DÅ??

När äventyrarna lämnat pyramiden, vad händer? Har den lurade (?) iGunther eller Tachmog sänt ut ett kompani troll för att hämnas? Går det att sälja skatterna i Cerand? Försöker någon skummis i Cerand lura de nyrika spelarna? Allt är upp till dig som SL, släpp loss fantasin och ha roligt. Lycka Till!

Det här äventyret gjordes av: **Anders Johansson.**
Tips och idéer kom från bl a: **Eva Kingsepp** *och* **Mikael Kuniholm.**
Bearbetning och redigering: **Johan Arve** *och* **Fredrik Malmberg.**
Grafisk produktion: **Klas Berndal.**
Illustrationer: **Nils Gulliksson** *och* **Klas Berndal.**
Ett speciellt tack till: **Trevliga människor i Gävle** *och* **Falun** *som testade äventyret.*



1m
5m
1
2
3
6
10
11
13
14
19
18
17
16
15
20

Ljusskenet från Tomrös fackla kastar fladdrande skuggor längs längs gångens väggar. Ellieneha ser ner på sitt svärd. En ljusblå låga löper utefter eggen.
"Var beredda" väser hon. "Onda varelser närmar sig".
Ett svagt släpande ljud hörs bortifrån den mörka korrid[illegible].

För 400 år sedan dog spindelkonungen Arach under ett mag-iskt experiment. Hans sörjande livvakt lät uppföra en stor pyramid vid karavanvägen mellan Detwach och det fjärran Faar. Där begravdes han tillsammans med sina skatter.

Den allians av nomadstammar som Arach lett, föll snabbt samman under den följande maktkampen mellan hans generaler. Nomaderna återgick till sitt forna levnadssätt i öknen, men skräcken för Arach och legenden om hans återuppståndelse levde sig vidare in i våra dagar.

Ända tills nu har fruktan för nomaderna, magiska tabun och världsliga översåtar avskräckt gravplundrare, men nya tider har kommit. Även till det konservativa Cerand.

En gammal man, Assar Besvärjaren, har länge trängtat efter tre magiska statyetter som sägs ingå i spindelkonungens gravskatt. Med hjälp av sitt guld har han nu lyckats övertala en grupp äventyrare att våga sina liv i Arachs pyramid.

Du är en i den gruppen.

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste även ha tillgång till DRAKAR&DEMONER för att kunna ha glädje av äventyret.



Vanadis Offsettryck AB Sthlm 1983